

รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ ๙ เรื่อง “พุทธวิธี และวิถีครูบา กับการแก้ปัญหาวิกฤติโลก”

(The Buddhist and Kruba Methods to Solve the World Crisis) วันที่ ๒๕ มีนาคม ๒๕๖๖

การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพินครัตน์

Development of Chinese Language Achievement by Using Learning Package and

Game based-learning for Grade 6 Student of Pingkarattana School

รัชดาภรณ์ สิงหนาท Ratchadaphon Singhnat

ธีรายุ อินทร์แปลง Thirayu Inplaeng

พรภวิชัย หล้าพระกุล Pornpawis Lhapeerakul

สำนักวิชาจีนวิทยา มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

School of Sinology Mae Fah Luang University

6132403028@lamduan.mfu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ประการ คือ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ตามเกณฑ์ร้อยละ 60 (2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ตามเกณฑ์ร้อยละ 60 และ (3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพินครัตน์ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 10 คนได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีจำนวน 4 เครื่องมือคือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนที่ใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 2 แผนใช้เวลาสอน 5 ชั่วโมงที่ผ่านการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดีถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้ได้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ ($p=.20-.80$, $r=.20-.50$, $\alpha=.75$) (3) แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีนแบบตรวจสอบรายการจำนวน 10 ข้อ ($IOC=.67-1.00$) และ(4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับจำนวน 10 ข้อ ($IOC=.67-1.00$) การศึกษาวิจัยนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบไปด้วยสถิติบรรยายพื้นฐานคือค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (M) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ($M=17.40$, $SD=2.68$, $\%=87.00$) 2) ทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ($M=7.95$, $SD=1.46$, $\%=79.50$) และ 3) ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($M=4.50$, $SD=0.44$)

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม, เกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน, การจัดการเรียนรู้

Abstract

The purposes of this study were 1) to compare grade 6 student's achievement using learning package and game based-learning on criteria 60% 2) to compare grade 6 student's speaking skills using learning package and game based-learning on criteria 60% and 3) to investigate the students' satisfaction towards learning using learning package and game based-learning. The target group of this study were 10 students of Pingkarattana school that were selected by using purposive sampling method. The instrument were used in this study were 1) 2 Chinese Language teaching plans 2) 20 items multiple choices achievement test ($p=.20-.80$, $r=.20-.50$, $\alpha=.75$) 3) 10 items check list reading scale ($IOC=.67-1.00$) and 4) 10 items satisfaction questionnaires to learning packages and game based-learning. The statistics for data analysis were percentage(%), mean(M) and standard deviation(SD).

The results showed that 1) grade 6 student's achievement using learning package and game based-learning were higher than criteria 60% ($\%=87.00$) 2) grade 6 student's speaking skills using learning package and game based-learning were higher than criteria 60% ($\%=79.50$) and 3) students' satisfaction result toward learning package and game based-learning was at the highest level ($M=4.50$, $SD=0.44$).

Keywords: Learning Package, Game, Chinese Learning Achievement, Learning Activity

บทนำ

การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ และยังสามารถพัฒนาชีวิตของมนุษย์ให้ก้าวขึ้นขึ้น อีกทั้งสามารถสร้างสรรค์และต่อยอดสิ่งใหม่ๆ แก่สังคมและโลก ปัจจุบันการแข่งขันในด้านเศรษฐกิจที่สูงขึ้น จึงทำให้ปฏิเสธไม่ได้ว่า การสื่อสาร ล้วนเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญที่สามารถขับเคลื่อนวงจรธุรกิจให้ดำเนินต่อไปได้ ประชากรที่มากขึ้น และการแข่งขันที่สูงขึ้น ทำให้มนุษย์ต้องพัฒนาศักยภาพของตนเองเพื่อให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ในโลกของเรานั้นมีหลากหลายประเทศ ซึ่งในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา จีนได้เข้ามามีบทบาทในหลาย ๆ ประเทศ ทำให้ภาษาจีนได้มีการแพร่ขยายวงกว้างทั้งในด้านการตลาด ด้านธุรกิจ ด้านวัฒนธรรม จึงทำให้การติดต่อสื่อสาร หรือค้าขาย จำเป็นต้องใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร เพื่อเพิ่มช่องทาง และโอกาสที่มากยิ่งขึ้น (กรุงเทพธุรกิจ, 2565)

โรงเรียนพินครัตน์ ปัจจุบันเปิดสอนระดับชั้นอนุบาล 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งสอนโดยครูผู้สอนเจ้าของภาษาทั้ง 5 ภาษา ดังนี้ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เริ่มเรียนในช่วงชั้นอนุบาล และประถมศึกษาตอนต้น ภาษาจีน ได้เพิ่มเข้ามาในช่วงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย การเรียนรู้ภาษาจีนทั้งทางด้านการพูด อ่าน เขียน ที่จะสามารถขยายโอกาสการต่อยอดธุรกิจ ทั้งช่องทางทางอาชีพที่มีมากขึ้น แต่เนื่องด้วยการเรียนภาษาจีนที่ถูกมองว่า มีความยาก และน่าเบื่อเนื่องจากเป็นวิชาที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ และเน้นการบรรยาย รวมทั้งภาษาจีนถูกจัดให้เป็นภาษาที่ยากที่สุดเป็นอันดับที่ 3 จึงทำให้ผู้เรียนเกิดอคติด้านลบกับการเรียนภาษาจีน ผู้วิจัยซึ่งมองเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ทางภาษา และการสร้างโอกาสให้แก่ตนเอง จึงต้องการปรับเปลี่ยนเกี่ยวกับแนวคิดของผู้เรียนจากแบบเดิมที่คิดว่าการเรียนรู้ทางภาษามีเพียงแต่การท่องจำ และการบรรยาย ให้มีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และการเรียนรู้ทางภาษาสำหรับนักเรียนในโรงเรียนทั่วไปที่มีใช้นักเรียนที่เรียนในศิลปภาษาโดยตรง ซึ่งจะมีคาบเรียนในการเรียนรู้ภาษาที่ไม่เพียงพอต่อความจำเป็นในการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา ให้สามารถเรียนรู้ในเวลาอันจำกัดโดยได้ประโยชน์ให้มากที่สุด (Emmanuel Banks, 2014)

ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ เป็นสื่อที่มีความหลากหลาย และเมื่อประกอบกับการนำเกมมาร่วม จะเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้น่าเบื่อ และไม่กดดัน สามารถทำให้ผู้เรียนที่มีความชอบต่างกันสามารถเรียนรู้ได้ร่วมกัน ผู้วิจัยพบว่า ในโรงเรียนพินครัตน์ ได้มีการเปิดสอนหลักสูตรภาษาจีน เมื่อผู้วิจัยได้ทำการสอนและสังเกตจากการลงปฏิบัติการสอนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าเมื่อนำคำศัพท์ต่างๆ ของ

ภาษาจีน สอนแก่ผู้เรียน เมื่อลองให้ต่อยอด ผู้เรียนสามารถดึงคำศัพท์ที่เคยเรียนแล้วมาต่อยอดเป็นประโยคได้ควบคู่กับคำอื่นๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดต่อยอดคำศัพท์ที่มากกว่าหนึ่งคำได้ อีกทั้งยังเพลิดเพลินกับการเรียนที่มากกว่าเดิม ผู้วิจัยจึงคิดว่า จะเป็นประโยชน์หากได้พัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้มากขึ้นได้ โดยใช้เกมมารวมคู่กับการเรียนการสอนจะสามารถทำให้นักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้นำไปพัฒนาทักษะความสามารถด้านภาษาของตนเองให้พร้อมต่อการเลื่อนระดับชั้นสู่การศึกษาในระดับชั้นมัธยมได้ (สมจิต สวธนไพบุลย์ 2535 : 39)

ชุดกิจกรรมหรือเกมต่อคำศัพท์เมื่อเอามาใช้ประกอบการเรียนแล้วถือได้ว่าเป็นสื่อของการเรียนการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่นักเรียนให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในชั้นเรียน การเรียนการสอนที่มีแบบฝึกหัดร่วม รวมถึงการสอดแทรกเกมให้ร่วมเล่นเพื่อเป็นการฝึกการจำโดยความเพลิดเพลิน มิใช่การนั่งท่องจำเพียงอย่างเดียว หลังจากการใช้ชุดกิจกรรม และได้ลองทดสอบความรู้ของผู้เรียนเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ พบว่าการเรียนของผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นสูงมากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และในชั้นเรียนเมื่อผู้วิจัยได้นำคำศัพท์ใหม่มาสอน นักเรียนมีการนำคำศัพท์เก่ามาประกอบกับคำศัพท์ใหม่เพื่อสร้างคำใหม่ด้วยตนเอง และผลระดับความพึงพอใจในการเรียนรู้ในรูปแบบชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ยังพบว่าอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยให้ความเห็นว่า เนื่องด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์สามารถสร้างความเพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน และแฝงไปด้วยการฝึกกระบวนการคิด การต่อยอดความรู้ที่ได้มาพร้อมกับความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยมิสร้างความกดดันดังที่ผู้วิจัยต้องการแก้ปัญหาไว้ได้ (Cruickshank, D. R., 1997:28-32)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพิงครัตน์ มีวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ประการ คือ

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพิงครัตน์ ตามเกณฑ์ร้อยละ 60

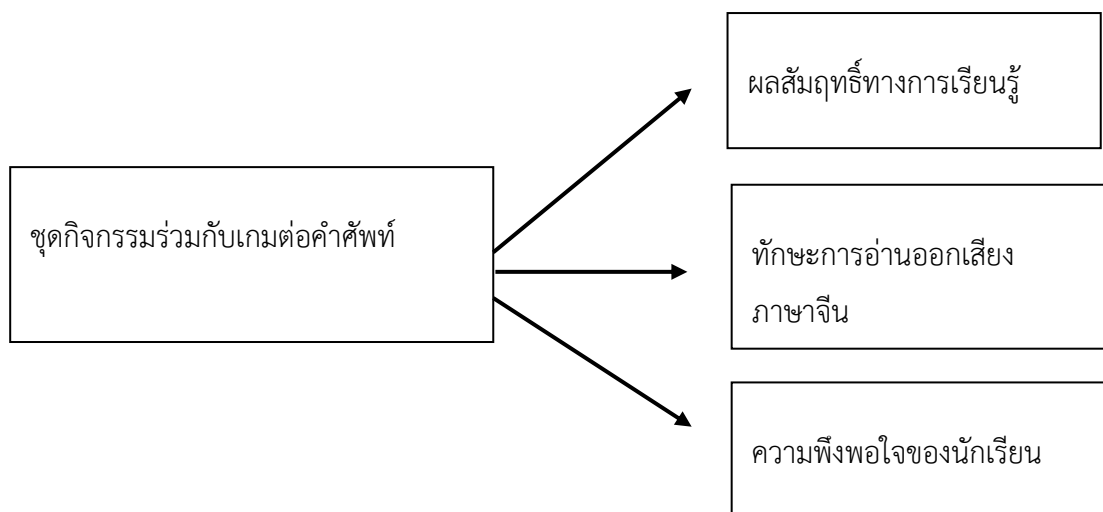
2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพิงครัตน์ ตามเกณฑ์ร้อยละ 60

2.3 เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพิงครัตน์

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่รวบรวมสื่อ กระบวนการ และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2537 : 113 –114) ได้ให้ความหมายของชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมว่า เป็นสื่อผสมประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่องที่จะสอน มีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาหน่วยการเรียนรู้หรือหัวเรื่อง และวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม เป็นสื่อที่ได้นำมารวบรวม เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน และสร้างมาเพื่อให้ตอบโจทย์การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อีกทั้งเพื่อความหลากหลายแปลกใหม่ในการเรียนรู้ ดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการสอนของระบบการศึกษา ความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละรูปแบบอย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพินิจรัตน์ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งหมด 10 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพินครัตน์ อำเภอเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งหมด 10 คน ได้มาโดยการเลือก แบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์

2.2 ตัวแปรตาม 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในการต่อยอดคำศัพท์

2. ทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน

3. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ภาษาจีน

3. ขอบเขตเนื้อหา

คำศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ คำศัพท์ และเนื้อหาบทที่ 3-4 ในหนังสือสัณนิบาตภาษาจีนเล่มที่ 6

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนรู้และหลังการเรียนรู้ที่เรียนรู้ด้วย ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์

4.2 แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์

4.3 แบบวัดระดับความพึงพอใจที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์

4.4 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน

5. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

จากการกำหนดเครื่องมือต่าง ๆ ที่จะใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการวางแผนและกำหนด ขั้นตอนในการสร้าง และหาคุณภาพของเครื่องมือดังต่อไปนี้

5.1 แผนการจัดการเรียน

1. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง โดยแต่ละแผน ประกอบด้วยมาตรฐานตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ เนื้อหาที่ใช้สอน การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ วิธีการวัดผลและประเมินผล บันทึกหลังสอน ใช้เวลาในการ ทดลอง 8 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

2. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความ ถูกต้อง และความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือ

3. ปรับปรุงแก้ไขความบกพร่องของแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของ

ผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

5.2 การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังการเรียนรู้เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์

1. ศึกษาหลักสูตรภาษาจีน เอกสารเกี่ยวกับหลักการออกแบบและสร้างแบบทดสอบ ประกอบกับเนื้อหาคำศัพท์ที่ใช้สอน
2. วางแผนการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยมีขั้นตอน ดังนี้
 - กำหนดจุดมุ่งหมายของแบบทดสอบที่จะนำไปใช้ทดสอบ
 - กำหนดเนื้อหาที่ต้องการใช้ทดสอบ
 - กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบ โดยผู้วิจัยได้เลือกรูปแบบของแบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย และปฏิบัติ โดยรูปเป็นเกณฑ์
3. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยสร้างตามเนื้อหา และรูปแบบของแบบทดสอบที่กำหนดไว้ จำนวน 30 ข้อ
4. นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบและทักษะการเรียนรู้ที่ต้องการวัด (IOC)
5. นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไปหาค่าความยากง่าย (p) ได้ระหว่าง 0.2-0.9 ค่าอำนาจจำแนก (r) ได้ระหว่าง 0.2-1 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.8 จากนั้นปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง
6. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.3 การสร้างแบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินและทักษะการอ่านออกเสียง และลักษณะของแบบทดสอบการอ่านเกี่ยวกับวิชาภาษาจีน
2. สร้างแบบประเมินและทักษะการอ่านออกเสียง
3. นำแบบประเมินและทักษะการอ่านออกเสียง ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง
4. นำแบบประเมินและทักษะการอ่านออกเสียงมาปรับปรุงแก้ไขในจุดที่บกพร่อง
5. นำแบบประเมินและทักษะการอ่านออกเสียงมาประเมินทักษะการออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.4 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

1. ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่องความพึงพอใจ และศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ และลักษณะการวัดความพึงพอใจเกี่ยวกับวิชาภาษาจีน
2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจจำนวน 10 ข้อ
3. นำแบบประเมินความพึงพอใจไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง
4. นำแบบประเมินความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขในจุดที่บกพร่อง
5. แบบประเมินความพึงพอใจมาวัดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.5 การสร้างชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์

1. ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ประเภท และวิธีการสร้างชุดกิจกรรม
2. ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ประเภท และวิธีการสร้างเกมต่อคำศัพท์ ที่เหมาะสำหรับการเรียนภาษาจีน
3. สร้างชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์เกมสำหรับการเรียนรู้
4. นำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์เกมสำหรับการเรียนรู้ ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง และความเหมาะสม
5. นำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์เกมสำหรับการเรียนรู้ มาปรับปรุงแก้ไขในจุดที่บกพร่อง
6. นำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์เกมสำหรับการเรียนรู้มาใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามลำดับดังนี้

- 6.1 ผู้วิจัยชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มทดลอง อธิบายเกี่ยวกับการวิจัยเป้าหมาย วิธีการและเกณฑ์การประเมิน

6.2 ทำการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่อนเรียนรู้อยู่ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพินครัตน์ บันทึกผลสอบก่อนเรียนไว้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

6.3 ทำการทดสอบวัดการอ่านออกเสียงด้วยแบบวัดทักษะการอ่านออกเสียง

6.4 ดำเนินการทดลองด้วยการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพินครัตน์ ปีการศึกษา 2565

6.5 ทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่อนเรียนรู้อยู่ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพินครัตน์ บันทึกผลสอบก่อนเรียนไว้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

6.6 วัดระดับความพึงพอใจที่ได้รับหลังจากเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์

6.7 รวบรวมข้อมูลทั้งหมดจากการวิจัย และผลการทดสอบทั้งหมด เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ เพื่อสรุปผลการวิจัย

กระบวนการพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพินครัตน์ ดังนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการพัฒนาการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพินครตัน

สรุปผลวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์ แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์

(N=10)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	คะแนนร้อยละพัฒนาการ
ก่อนเรียน	20	63	6.30	2.68	81.02

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของหลังเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์ แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์

(N=10)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	คะแนนร้อยละพัฒนาการ
ก่อนเรียน	10	34.5	3.45	1.46	27.19

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์ มีคะแนนเฉลี่ยของหลังเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์ แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์

ข้อที่	ข้อความถาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1-10	ด้านเนื้อหา และด้านสื่อ	4.5	0.44	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์ มีคะแนนร้อยละเท่ากับ 87.00 ซึ่งสูงกว่าร้อยละ 60 เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ มาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ โดยนำเกมต่อคำศัพท์ซึ่งเป็นเกมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ทางด้านภาษา มาเพื่อสร้างความสนุกสนาน ลดความตึงเครียดในการเรียน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533:3 ; อ้างอิงจาก เหยียน ถิ หรือ อี.2556:27) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ว่า (1) ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิดกับนักเรียน (2) ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (3) ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน (4) ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ได้ทำการวิจัยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำ และจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ ได้ดี มีความเข้าใจ และจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น

2. ผลเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพืงครัตน์ มีคะแนนร้อยละเท่ากับ 79.50 ซึ่งสูงกว่าร้อยละ 60 เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ มาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ เพราะนอกจากจะสร้างความน่าสนใจแก่นักเรียนแล้ว ยังพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ด้วยตัวของนักเรียนเอง ซึ่งเป็นไปตามงานวิจัยของ จริลักษณ์ จิรวินธุ์ (2544:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนที่ พบว่า การสอนซ่อมเสริมแบบเล่นปนเรียนมีประสิทธิภาพ และผลสัมฤทธิ์ ทางการอ่านออกเสียงสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .01

สอดคล้องกับแนวคิดของครูกแซงค์ (Cruikshank, D. R., 1997:28-32) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกม ประกอบการสอน ดังนี้ (1) ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ

(2) ทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว (3) เพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง (4) ช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

3. ผลระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพินครัตน์ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.5 ซึ่งอยู่ในระดับมาก เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ มาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มการจดจำโดยการลดความเครียด ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2552:366) ที่กล่าวถึงข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม ดังนี้ (1) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น (2) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน (3) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นัท กุลวานิช และ อัครินทร์ ไพบูลย์พานิช (2561) ที่พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้เกม เป็นสื่อการเรียนการสอนมากกว่าการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก ซึ่งเกมกระดานจะทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนรู้สึกสนุก บรรยายากในการเรียนไม่นานเบื่อ และน่าสนใจ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรนำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์มาใช้ในการเรียนการสอนด้านภาษามากขึ้น

1.2 ครูผู้สอนควรนำชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์มาใช้ในการเรียนการสอน และในด้านการฝึกออกเสียงให้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ครูผู้สอนควรมีวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลาย เนื่องจากการเรียนภาษาจะมีเนื้อหาที่ค่อนข้างมาก และทำให้ผู้เรียนเกิดความตึงเครียด และเบื่อได้

2.2 ครูผู้สอนควรศึกษาข้อมูล ความรู้ และความนิยมของช่วงเวลานั้นอยู่เสมอ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และกระตุ้นความร่วมมือในชั้นเรียนของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพินครัตน์
2. พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพินครัตน์
3. พัฒนาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับเกมต่อคำศัพท์ โรงเรียนพินครัตน์

References

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ภาษาจีน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ*. สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค.ลาดพร้าว.
- เจษฎา วารี. (2557). *ทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเปี่ยมสุวรรณวิทยาที่เรียนรู้แบบร่วมมือและแบบเน้นปฏิบัติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี กรุงเทพมหานคร.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำ และจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นภาพลักษณ์ ตั้งอรุณศิลป์. (2559). *การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนขั้นพื้นฐานเพื่อ พัฒนาการจำอักษรจีนโดยใช้เทคนิคมอร์ฟฟิงร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). *นวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *หลักการวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2541). *ความพึงพอใจ*. กรุงเทพมหานคร: กราฟิการ์ต.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Cruickshank, D.R. (1997). *A first Book of Game and Simulation*. Belmont, California: Wedsworth.
- Good, C.V. (1973). *Dictionary of Education*. New York :McGraw-Hill.